

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-155470

(43)Date of publication of application : 20.06.1995

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 05-303134

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 02.12.1993

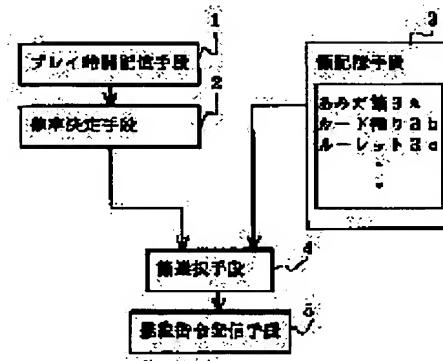
(72)Inventor : SEGAWA TAKAYA

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide a game machine to give a chance of the game continuance free of charge at game play finish time without spoiling an interest of a game.

CONSTITUTION: A probability determining means 2 to determine the probability to continue a game is connected to a play time recording means 1 to record time up to game finish time from game play starting time. A lot storage means 3 storing a lot program such as a lottery 3a, a card turner 3b and a roulette 3c is connected to a lot selecting means 4. The lot program stored in the lot storage means 3 is set so that respective ones can draw a prize at the probability in a different degree. A lot selecting means 4 is connected to a probability determining means 2, and is constituted so as to select a lot according to the probability determined by the probability determining means 2. The lot selecting means 4 is connected to a continuance command issuing means 5 to issue a game continuance command according to a result of the lot.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 24.10.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3337170

[Date of registration] 09.08.2002

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平7-155470

(43)公開日 平成7年(1995)6月20日

(51)Int.Cl.⁶

識別記号 庁内整理番号

F I

技術表示箇所

A 6 3 F 9/22

H

審査請求 未請求 請求項の数4 O L (全 5 頁)

(21)出願番号 特願平5-303134

(22)出願日 平成5年(1993)12月2日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 濑川 隆哉
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

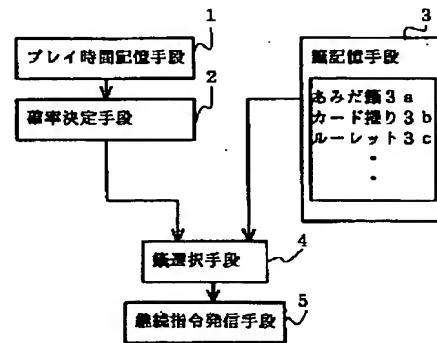
(74)代理人 弁理士 木内 光春

(54)【発明の名称】 ゲーム機

(57)【要約】

【目的】 ゲームの興味を損なうことなく、ゲームのブ
レイ終了時に、無料でゲーム継続の機会を与えるゲーム
機を提供する。

【構成】 ゲームのブレイ開始時からゲームの終了時ま
での時間を記録するブレイ時間記録手段1に、ゲームを
継続させる確率を決定する確率決定手段2を接続する。
あみだ鑑3a、カード捲り3b、ルーレット3c等の鑑
のプログラムを格納した鑑記憶手段3を、鑑選択手段4
に接続する。鑑記憶手段4に格納された鑑のプログラム
を、各々が程度の異なる確率で当たるように設定する。
鑑選択手段4を、確率決定手段2に接続し、確率決定手
段2によって決定された確率に基づいて、鑑を選択する
構成とする。さらに、鑑選択手段4を、鑑の結果にした
がってゲームの継続指令を発する継続指令発信手段5に
接続する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 時間を測定するタイマーを備えたゲーム機に、前記ゲーム機を操作することによっておこなわれたゲームの開始時から終了時までのプレイ時間を記憶するプレイ時間記憶手段と、前記プレイ時間記憶手段に接続され、前記プレイ時間に基づいてゲームを継続する確率を決定する確率決定手段と、前記確率決定手段に接続され、前記確率決定手段において決定された確率に基づいてゲームの継続指令を前記ゲーム機に発信する継続指令発信手段とを設けたことを特徴とするゲーム機。

【請求項2】 前記確率決定手段および前記継続指令発信手段に接続され、前記確率決定手段において決定された確率に基づいて籤を実行する籤実行手段を設けたことを特徴とする請求項1記載のゲーム機。

【請求項3】 前記籤実行手段は、少なくとも一つの籤のデータを格納した籤記憶手段と、前記籤記憶手段の籤のデータのうちどの籤のデータを実行するかを選択する籤選択手段とを有することを特徴とする請求項2記載のゲーム機。

【請求項4】 前記ゲーム機はアーケードゲーム機またはテレビゲーム機であり、前記籤のデータはテレビゲームのプログラムであることを特徴とする請求項3記載のゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、たとえばアーケードゲーム機やテレビゲーム機におけるテレビゲームの終了後も、所定の基準を満たしていればゲームが継続するゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 近年、テレビゲームは、その多様化、華やかさの向上に伴い、広く親しまれるようになった。とくに、単純だった画像処理やBGMを複雑化させることができとなり、ゲームの臨場感は著しく高まっている。このテレビゲームを楽しむことができる装置は、ゲームセンター等におけるアーケードゲーム機と、家庭用のテレビゲーム機との二種類に大別できる。そして、旧来は、家庭用のテレビゲーム機は、アーケードゲーム機に比べて画像処理等の点で多少劣っていたが、最近では、搭載されたCPUの向上によりアーケードゲーム機とほぼ同じゲームソフトが利用できるようになった。ただし、家庭用のテレビゲーム機は、家庭用のテレビを使うため、そのテレビが大型でない限り、大画面の迫力を楽しむことはできない。また、音量も家庭内の他の人の迷惑にならない程度に抑える必要がある。これに比べて、ゲームセンターにおけるアーケードゲーム機は、スペース的な余裕があるので画面が大きく、プロジェクターに

よる巨大画面でゲームを楽しむことも可能である。また、周囲を気にするまでもなく、BGMの音量を非常に大きくすることができる。したがって、アーケードゲーム機では家庭よりも迫力のあるゲームが楽しめるという利点がある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記のようなアーケードゲーム機の従来例には、以下のような問題点があった。すなわち、家庭用のテレビゲーム機には、何時でも好きなときにゲームを楽しめ、何度プレイしてもテレビゲーム機およびゲームソフト購入時の初期投資以上の費用がかからないという利点がある。ゲームセンターにおいてゲームに熱中することの問題点の一つには、知らず知らずのうちに大量の金銭を注ぎ込んでしまうということがあった。とくに、プレイヤーがそのゲームを初めてプレイするときにはゲームがあつという間に終わってしまうことが多い。そのプレイヤーが、ゲーム意欲が旺盛な人間ならば、ある程度上達するまでかなりのお金を使わなければならないことになる。また、そのプレイヤーがゲームに対する興味が薄いならば、たちまちのうちに終了してしまうゲームには魅力を感じることができない。これに対処するため、ゲームを易しくすると、上達したプレイヤーにとってあまり面白みがないものとなってしまう。

【0004】 本発明は、以上のような従来技術の問題点を解決するために提案されたものであり、その目的は、ゲームの興味を損なうことなく、ゲームのプレイ終了時に、無料でゲーム継続の機会を与えるゲーム機を提供することである。

【0005】

【課題を解決するための手段】 上記の目的を達成するために、請求項1記載の発明は、時間を測定するタイマーを備えたゲーム機に、前記ゲーム機を操作することによっておこなわれたゲームの開始時から終了時までのプレイ時間を記憶するプレイ時間記憶手段と、前記プレイ時間記憶手段に接続され、前記プレイ時間に基づいてゲームを継続する確率を決定する確率決定手段と、前記確率決定手段に接続され、前記確率決定手段において決定された確率に基づいてゲームの継続指令を前記ゲーム機に発信する継続指令発信手段とを設けたことを特徴とする。

【0006】 請求項2記載の発明は、請求項1記載のゲーム機において、前記確率決定手段および前記継続指令発信手段に接続され、前記確率決定手段において決定された確率に基づいて籤を実行する籤実行手段を設けたことを特徴とする。

【0007】 請求項3記載の発明は、請求項2記載のゲーム機において、前記籤実行手段は、少なくとも一つの籤のデータを格納した籤記憶手段と、前記籤記憶手段の籤のデータのうちどの籤のデータを実行するかを選択す

る籤選択手段とを有することを特徴とする。

【0008】請求項4記載の発明は、請求項3記載のゲーム機において、前記ゲーム機はアーケードゲーム機またはテレビゲーム機であり、前記籤のデータはテレビゲームのプログラムであることを特徴とする。

【0009】

【作用】上記のような構成を有する本発明の作用は以下の通りである。すなわち、請求項1記載の発明は、プレイヤーがゲーム機を操作することによりゲームを開始し、操作を失敗することによりゲームが終了する。すると、ゲーム機のタイマーにおいて、ゲーム開始時から終了時までのプレイ時間が測定され、プレイ時間記憶手段に記憶される。確率決定手段において、プレイ時間記憶手段に記憶されたプレイ時間に基づいてゲームを継続する確率が決定される。継続信号発信手段において、確率決定手段によって決定された確率に基づいてゲームの継続信号がゲーム機に送信される。

【0010】請求項2記載の発明は、継続信号を発するか否かが、籤実行手段によって実行される籤の結果により決定されるので、ゲームの興味が増す。

【0011】請求項3記載の発明は、籤記憶手段に記憶された籤の中から、籤選択手段によって所望の籤の種類を選択することができるので、ゲームの興味が増す。

【0012】請求項4記載の発明は、テレビゲームとして、テレビの画面上に実現できるので、容易に楽しめる。

【0013】

【実施例】本発明によるゲーム機をアーケードゲーム機に適用したものを一実施例として、図面にしたがって具体的に説明する。本装置はアーケードゲーム機のコンピュータ上に実現されるもので、本装置の各機能は、プログラムの形式で表現された所定の手順でコンピュータを動作させることによって実現されている。したがって、以下、本装置の各機能を有する仮想的回路ブロックを想定して本装置を説明する。

【0014】(1) 実施例の構成

請求項1～4記載の発明に対応する実施例の構成を以下に説明する。なお、請求項1記載のタイマーは、アーケードゲーム機のコンピュータに内蔵されなくタイマ・クロックとする。すなわち、図1に示すように、ゲームのプレイ開始時からゲームの終了時までの時間を記録するプレイ時間記録手段1に、ゲームを継続させる確率を決定する確率決定手段2が接続されている。また、あみだ籤3a、カード捲り3b、ルーレット3c等の籤のプログラムを格納した籤記憶手段3が、籤選択手段4に接続されている。この籤記憶手段に格納された籤のプログラムは、各々が程度の異なる確率で当たるように設定されている。たとえば、あみだ籤3aは1/10、カード捲り3bは1/20、ルーレット3cは1/40の確率で当たるように設定されている。そして、籤選択手段4

は、確率決定手段2が接続され、確率決定手段2によって決定された確率に基づいて、籤を選択する構成となっている。さらに、籤選択手段4は、籤の結果にしたがってゲームの継続指令を発する継続指令発信手段5に接続されている。

【0015】(2) 実施例の作用

以上のような構成を有する本実施例の作用を、処理の手順を示すフローチャートにしたがって以下に説明する。すなわち、図2に示すように、プレイヤーがアーケードゲーム機にコイン等を入れ、スタート用のボタンを操作することによりゲームが開始され(ステップ6)、プレイヤーがゲームに失敗してゲームが終了する(ステップ7)。すると、プレイ時間記憶手段1にゲーム開始から終了までの時間(以下、プレイ時間と呼ぶ)が記憶される(ステップ8)。そして、プレイ時間記憶手段1に記憶されたプレイ時間にしたがって、確率決定手段2によってゲームを継続させる確率が決定される(ステップ9)。これは、たとえばプレイ時間が短い場合ほど継続する確率が高くなるように設定したいときには、プレイ時間が10秒以内だった場合には継続させる確率を1/10とし、30秒以内だった場合には1/20、1分以内だった場合には1/40、3分以内だった場合には1/60、3分以上の場合には1/60となるように設定する。

【0016】つぎに、確率決定手段2によって決定された確率に対応する籤のプログラムを、籤選択手段4によって、籤記憶手段3から選択する(ステップ10)。たとえば、プレイ時間が10秒だった場合には確率が1/10に決定され、1/10の確率に対応する籤のプログラムであるあみだ籤3aが選択される。選択された籤のプログラムはゲームのプログラムと同様にテレビの画面上に展開され、ゲームのコントローラーによって操作可能となる。たとえば、あみだ籤3aが選択された場合には、図3に示すように、あみだ籤3aの画面が表示され、指等のキャラクターを象ったカーソルを移動させることにより、どのラインにするかを選択することができる。つまり、コントローラーの移動ボタンによってカーソルを移動させて所望のラインのスタート地点に合わせ、スタートボタンを押すと、図4に示すように籤が自動的に進行し当りか否かが決定される(ステップ11)。なお、プレイ時間が異なった場合には異なる籤のプログラムが実行される。すなわちカード捲りの場合は図5(a)、(b)に示すように、また、ルーレットの場合には図6(a)、(b)に示すように、他の籤のプログラムが実行される。

【0017】籤が当りの場合には、継続指令発信手段5によってゲーム機に継続指令が送られるので、プレイヤーはゲームを無料でもう一度楽しむことができる(ステップ12)。したがって、籤が当りの場合はステップ6以降の手順が繰り返される。また、籤が外れの場合は、

継続指令発信手段5からの継続指令は発生せず、そのままゲームが終了する。

【0018】(3) 実施例の効果

以上のような実施例の効果は、以下の通りである。すなわち、ゲーム終了後も、一定の確率で継続するチャンスが得られるので、そのゲームに未熟なプレイヤーであっても失望が少なく、ゲームへの興味を持続させることができる。また、金銭的にも損失感を与えることができる。

【0019】そして、ゲームの継続をテレビ画面上に展開される籤によって決定し、かつ、プレイヤーに籤開始の選択権が留保されているので、ゲームのおもしろさが増す。

【0020】(4) その他の実施例

本発明は、以上のような実施例に限定されるものではなく、各部の設定等は適宜変更可能である。すなわち、本実施例における継続の確率や、籤の種類、籤の当る確率等の設定は自由である。たとえば、通常のアーケードゲーム機でおこなわれているイニシャル登録をゲーム開始前におこなえるようにして、このイニシャル登録を利用して籤をおこなうようにしてもよい。すなわち、図7に示すように、ゲーム開始前に画面上に表示される文字表から、所望の文字を2字選択する形でイニシャル登録をする。そして、ゲーム終了後に、図8に示すように、2枠の文字表示画面が表示され、それぞれの枠内において文字が次々と入れ代わるルーレットが始まる。つづいて、プレイヤーがコントローラを操作することにより、または自動的にこのルーレットが停止して、図9に示すように、それぞれの枠内に文字が一字づつ表示される。このとき表示された文字がゲーム開始前に登録した文字と一致すれば当りで、一致しなければ外れとする。このような籤のプログラムによれば、確率決定手段によって決定された確率に対応させて、ルーレットに入れ代わる文字の数を変えるように設定すれば、適切な確率の籤を構成することができる。

【0021】また、本実施例における籤記憶手段3および籤選択手段4を設けない実施例も考えられる。すなわち、確率決定手段2において決定された確率にしたがって、継続指令発信手段5からの継続指令を発するか否かを決定するようにすれば、プレイヤーにとってはゲーム機側が自動的に継続か否かの判断を下すことになる。さ*

6
* らに、本発明のゲーム機はアーケードゲーム機に限定する必要はなく、家庭用のテレビゲーム機にも適用可能である。そして、タイマーを備えたゲーム機に所定の回路を接続すれば、他のゲーム機であっても適用可能である。

【0022】

【発明の効果】以上のような本発明によれば、ゲームのプレイを継続させる確率を決定する確率決定手段を設けることによって、ゲームの興味を損なうことなく、ゲームのプレイ終了時に、無料でゲーム継続の機会を与えるゲーム機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例であるゲーム機の構成を示すブロック図

【図2】本発明の一実施例であるゲーム機の処理手順を示すフローチャート

【図3】本発明の一実施例であるゲーム機におけるあみだ籤のスタート時を示す図

【図4】本発明の一実施例であるゲーム機におけるあみだ籤の終了時を示す図

【図5】本発明の一実施例であるゲーム機におけるカード捲りのスタート時(a)、終了時(b)を示す図

【図6】本発明の一実施例であるゲーム機におけるルーレットのスタート時(a)、終了時(b)を示す図

【図7】本発明の他の実施例におけるイニシャルの登録画面を示す図

【図8】本発明の他の実施例におけるイニシャルのルーレット開始画面を示す図

【図9】本発明の他の実施例におけるイニシャルのルーレット終了画面を示す図

【符号の説明】

1…プレイ時間記憶手段

2…確率決定手段

3…籤記憶手段

3 a…あみだ籤

3 b…カード捲り

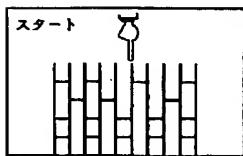
3 c…ルーレット

4…籤選択手段

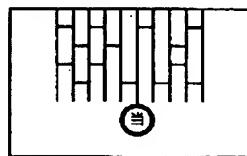
5…継続指令発信手段

6…以降…手順の各ステップ

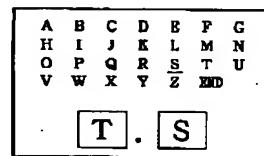
【図3】



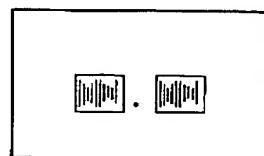
【図4】



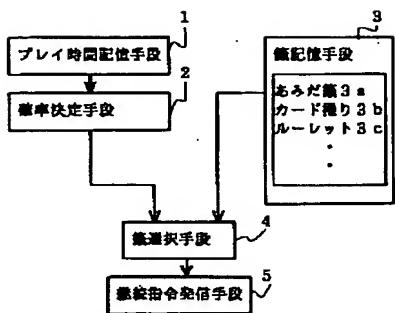
【図7】



【図8】

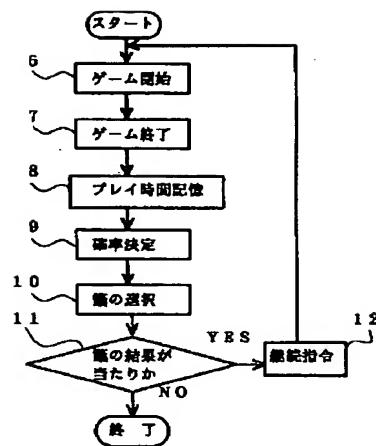


【図1】

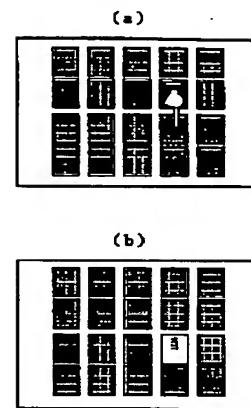


【図6】

【図2】

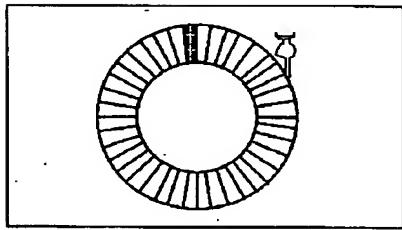


【図5】

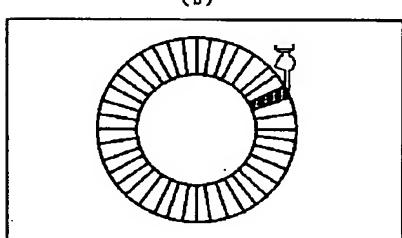


(a)

【図9】



T . S



【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成13年8月28日(2001.8.28)

【公開番号】特開平7-155470

【公開日】平成7年6月20日(1995.6.20)

【年通号数】公開特許公報7-1555

【出願番号】特願平5-303134

【国際特許分類第7版】

A63F 13/00

【F1】

A63F 9/22 H

【手続補正書】

【提出日】平成12年10月24日(2000.10.24)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 時間を測定するタイマーを備えたゲーム機に、前記ゲーム機を操作することによっておこなわれたゲームの開始時から終了時までのプレイ時間を記憶するプレイ時間記憶手段と、前記プレイ時間記憶手段に接続され、前記プレイ時間に基づいてゲームを継続する確率を決定する確率決定手段と、前記確率決定手段に接続され、前記確率決定手段において決定された確率に基づいてゲームの継続指令を前記ゲーム機に発信する継続指令発信手段とを設けたことを特徴とするゲーム機。

【請求項2】 前記確率決定手段および前記継続指令発信手段に接続され、前記確率決定手段において決定された確率に基づいて籠を実行する籠実行手段を設けたことを特徴とする請求項1記載のゲーム機。

【請求項3】 前記籠実行手段は、少なくとも一つの籠のデータを格納した籠記憶手段と、前記籠記憶手段の籠のデータのうちどの籠のデータを実行するかを選択する籠選択手段とを有することを特徴とする請求項2記載のゲーム機。

【請求項4】 前記ゲーム機はアーケードゲーム機またはテレビゲーム機であり、前記籠のデータはテレビゲームのプログラムであることを特徴とする請求項3記載のゲーム機。

【請求項5】 プレイヤーのゲームプレイが終了した場合にゲームを継続させる継続指令発信手段を有するアーケードゲーム機であって、前記ゲームプレイが終了した場合に所定の確率で前記継続指令発信手段がゲーム継続指令を発生させ、ゲームプレイ終了後にゲームプレイを継続可能とすることを特徴とするアーケードゲーム機。

【請求項6】 プレイヤーのゲームプレイが終了した場合にゲームを継続させる継続指令発信手段を有するアーケードゲーム機であって、前記ゲームプレイが終了した場合に前記ゲームプレイを継続させるかどうかを決める第2のゲームを実行することを特徴とするアーケードゲーム機。